R68V5929
(PNF-LQ)

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
VIDEO GAME

ヒーロー・オブ・ランス

マニュアル

FAMICOM FAMILY

任天堂ファミリーコンピュータ

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

1)ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2)テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3)長時間ゲームをする時は、健康のため、約２時間ごとに10〜15分の小休止をしてください。
4)精密機器ですので、極端な温度条件での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
5)端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
6)シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

目次

ゲームの始め方

1.ファミリーコンピュータ本体の電源を切った状態で、ゲームカートリッジを入れます。

2.本体の電源を入れます。

3.タイトル画面があらわれます。このまま、すぐにスタートキーを押せばゲームに入ります。そのまま放っておけば大きなドラゴンが描かれた美しい画面があらわれふたたびタイトル画面へともどります。スタートキーを押さないかぎり、これは繰り返しておこなわれます。

4.スタートキーを押すと以下の画面があらわれます。

初めてゲームをプレイされる方は、“GAME START” を、すでに何度かプレイしたことがあり、その時、ゲームをセーブしておやめになり、続きからプレイされたい方は、“LOAD GAME” を十字キーで選択し、Aボタンで決定してください。

5.“GAME START”を選択するとこのゲームに登場するキャラクタ

ー達が紹介される画面が登場します。Aボタンを押すことにより、次々と8人のキャラクターの絵があらわれ、最後にザク・ツァロスに入る画面が登場し、いよいよゲームスタートになります。
“LOAD GAME”を選択すると以下の画面があらわれます。3人分のデータをセーブすることができます。前回、自分がセーブしたデータを十字キーで選択し、Aボタンで決定してください。尚、データがセーブされていない場合、“ゲームガ セーブサレテイマセン。”というメッセージが出ます。データがセーブされているかいないかは、“OLD”(セーブされている)、“NEW”(セーブされていない)でわかります。

I 背景と歴史

神々の怒りがクリンの世界を打ち、<大変動>が起こってから300年余りが経過した頃。<暗黒の女王>タキシスは、いまは自ら通れないものの、<門>を通して邪悪なドラゴンを目覚めさせ、ドラコニアンを創造して、その魔の手をクリンの地に伸そうとしています。ひとたびクリンを掌中におさめれば、彼女は自由にこの世界と往き来ができるでしょう。あなたの操る「ランスの仲間たち」(彼らはまだ使命を達成していないので「ランスのヒーロー」ではありません)だけが、この<暗黒の女王>の野望を打ち砕くことができます。もし、彼らが失敗すれば、<暗黒の女王>は<奈落>から思いどおりこの地に入り込み、暗黒がクリンじゅうを

覆い、彼女とドラコニアンたちによる史上もっとも邪悪な大帝国が樹立されることになるのです。
タキシスのおそるべき力に対抗できるかどうかは、古の神々への信仰がよみがえることにかかっています。〈大変動〉以来、クリンの住民は神々への信仰心を失ってしまいました。タキシスへの対抗勢力を結集することよりも、あなたはまず、ザク・ツァロスの廃虚からミシャカルの円盤を取り戻し、古の神々への信仰を人々に取り戻さないといけません。その知識を使うことで、〈まことの癒し〉がクリンにもたらされ、その結果、人々が古の神々を信じることによって、神々による信者への介在が起こるでしょう。さらに重要なのは、それで人々が〈暗黒の女王〉タキシスと直接対決することができ、善と悪、中立の均衡がもたらされるということです。
この聖なる遺物こそが、クリンにとって唯一の望みです。あなたは「ランスの仲間たち」が、それを取り戻す旅を助けなくてはなりません。しかし、ミシャカルの円盤は廃虚にただ落ちているわけではありません。古代からの巨大なブラック・ドラゴン、キサンスが、アガー（どぶドワーフ）を奴隷にしてこきつかっているドラコニアンにかしずかれて、強大な敵として待ち構えているのです。

A.ドラゴンランス戦記について

クリンの世界は、もっとドラゴンを登場させてほしいというゲームプレイヤーの要求から生まれました。このゲーム世界での基本となるプロットはTSR社のデザイン・スタ

ッフによって作られ、アーティストがこれに美術面で命を吹き込み、そして「ドラゴンランス戦記」—おそるべきドラゴンと冒険の旅にみちた複雑で華麗なゲーム宇宙—が誕生したのです。最初から、冒険の舞台となる世界とその歴史は設定されており、ゲーマーにはそこはクリンとして知られています。ただ、これまでクリンでの冒険に熱中できたのは、「ドラゴンランス戦記」の小説（富士見書房刊）の読者と、「アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ(AD&D®)㈱新和発売」のゲームプレイヤーに限られていました。しかし、この『ヒーロー・オブ・ランス』でそうした状況も変わります。

『ヒーロー・オブ・ランス』では、あなたは「ランスの仲間たち」の探求の旅を指揮し、〈暗黒の女王〉タキシスの支配からクリンを守る戦いをはじめます。あなたはたちまち事件のただなかに投げ込まれ、キャラクターとして邪悪な勢力と生きるか死ぬかの戦いを行わなければならないでしょう。ザク・ツァロスの廃虚ふかくにあるキサンスの巣窟から、はたしてミシャカルの円盤を持ち帰ることができるでしょうか？　巣窟に到達するには、ドラコニアンの群れを接近戦で打ち倒し、その強力な魔術に打ち勝ち、かつて美を誇った都市の瓦礫のなかに潜む巨大な蜘蛛やアンデッドなど、多くの怪物に勝たなければならないのです。

AD&D®に慣れたプレイヤーに一言注意しておきますが、これはテーブルトークのRPGスタイルではなく、アクションゲーム・スタイルになっています。“命中判定”や“ダメージ”、“セービング・スロー”などは、すべてコンピュー

タが処理していますので、あなたは画面でのアクションに集中してください。数値に注意を払う必要はなく、見えるもの—剣をかまえて突進してくるドラコニアン—に注意すればよいのです。あるいは、“ディテクト”の呪文が効いているうちに、罠を見つけたり、片隅にポーションの壜があると知ることが重要なのです。

B.アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズについて

ロールプレイング・ゲーム(RPG)を以前にしたことがないという人もおられるでしょう。このコンピュータ・ゲームはRPGではありませんが、基本には、おそらく一番広く遊ばれているRPGのシステム「アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ」(TSR社、日本発売元㈱新和)が使われています。

RPGでは、小説や劇の読者／観客のように受身の立場と異なり、プレイヤーがキャラクターになってストーリーを操ります。ゲームでの事件の展開を決定する積極的な役割を担い、そうすることで(生き残った)キャラクターは学び、経験をつんで、より困難な課題に挑戦していくことができます。プレイヤーはまた、ゲームで対立する敵だけではなく、登場する他のキャラクターと関係していくこともできます。ゲームはオープンエンドであり、ひとつのシナリオが終わると、また別のシナリオにかかることができ、さらに別のシナリオへと……無限に続けられます。

RPGには〈ゲームマスター〉(あるいわ〈ダンジョンマスター〉)という存在が必要です。現実のプレイヤーとは異なるキャラクターとしてプレイヤーの行動を判定し、事件を

提示してゲームを進めていく役を行います。〈ゲームマスター〉はキャラクターのまわりの状況を説明し、すべてのモンスターや罠を設置し、戦闘での結果を解決し、獲得できる宝や起こったことすべてを述べなければなりません。一見大変そうですが、キャラクターとなってゲームをするのと同じくらい（あるいは、もっと）楽しいことで、多くの〈ゲームマスター〉がRPGを行っています。

『ヒーロー・オブ・ランス』は、プレイヤーがこうしたRPGでサイコロをふったり、表やチャートを参考にしたりする部分をコンピュータにまかせて、アクションに集中できるようにしてあります。しかし、たとえば『AD&D®』で遊ぶときのように、キャラクター同士が関係できるように工夫はしてあります。

Ⅱ ゲームのはじまり

ザク・ツァロスの遺跡への旅の途中でさまざまなドラコニアンと出会ったものの、「ランスの仲間たち」はついに偉大なミシャカルの寺院を見つけだし、女神の像の前に立ちます。〈青水晶の杖〉を持つゴールドムーンが進みでると、像が命を持ち、語りだします。

「……クリンはいまや最大の試練に直面しようとしています……そなたは人々にまことの神々の真理と力を返さねばなりません。宇宙の均衡を回復するときです。

力を得るために、そなたは神々の真理を必要とするでしょう……この神殿の下に〈ミシャカルの円盤〉が眠ってい

ます。白金の円盤で、これを取り戻せば、そなたはわたくしの力を頼むことができます。
道は平坦ではありません。円盤はいま強力なドラゴンの巣にあります……それゆえ、わたくしはこの杖に祝福を与えます。迷うことなく大胆に杖をかかげなさい。そうすれば、そなたはうち克つでしょう……」
さあ、「ランスの仲間たち」がザク・ツァロスの廃虚の探索に出かけようとしています。あなたがこれから会うのはドラコニアン以上におそるべきものかもしれません。用意を怠りなく。そして、幸運を！　クリンの運命があなたの手にかかっているのですから。

Ⅲ ゲームの遊びかた

このゲームはモンスターや宝にみちた危険であやしい世界、クリンでの冒険を楽しんでもらうようデザインされています。プレイヤーは移動・戦闘をはじめ、魔法をかけたり、ポーション（飲み薬）を集めたりなど、さまざまなことができます。
こうしたことを楽しんでもらうために、プレイをコントロールする方法はできるだけ簡単になるようこころがけました。プレイ中にセレクトキーを押すだけで、移動・戦闘の標準画面がメニュー画面（メインメニュー、MAIN MENU）に切り替わり、そこで選択をしている間はポーズ（休止）となり、その後メニュー画面で再びセレクトキーを押すと、標準画面に戻れるというわけです。メニュー画面にはゲー

ム中、いつでも入れます。

2つのモードは以下のように使いわけます。

①. 十字キー操作は、移動、接近戦闘（剣、杖など）、射撃戦闘（弓、槍）に使います。接近戦闘は、キャラクターとモンスターが画面の4分の1以内に近づいたときに可能となります。

②. メニュー画面での選択は、キャラクターの選択、呪文の選択、ものを取る行為、などです。ここで十字キーを使って選び、特定の行為をします(サブ・メニューに入るものもあります)。メニュー画面にはセレクトキーを押すことでいつでも入れ、標準画面に戻るには再びセレクトキーを押します。コマンドを決定する場合には、Aボタンを押します。また、キャンセルしたい場合には、Bボタンを押します。

A. 移動

標準画面での移動は、図1のように十字キーで操作します。左右だけでなく、プレイヤーから向こうに／こちらにの移動(入口の出入りのように)もこれで行います。十字キーを押すことで、キャラクターはこれらの移動を行います。たとえば、十字キーの右を押せば、キャラクターが通常速度で右に歩き、十字キーの左上を押せば、そのキャラクターは向きをかえて、2倍速度で左に走りだします（十字キーの左だけを2秒以

〈図1〉

上押し続けても、同じように走りだします。)
入口の出入り(十字キーの上あるいは下を2秒以上押す)は、特定の場所でしか行えません。別の通路への入口があるときは、画面左下のコンパスで進める方向が明るくなります。ここで別の通路へ出入りできます。画面上のキャラクターは、左右の動きでしか表示されません。
通路を出入りするときには、コンパスの位置が動くことがあるのに、プレイヤーは気がつくでしょう。この画面コンパスは通常のコンパスのように絶対方位を示します。つまり、キャラクターが左右に動いていても、それは東西方向、南北方向の2つの場合があるわけで、コンパスによってこれがわかるわけです。たとえば、キャラクターが東西に走る通路を移動している場合、コンパスの北は上を向いているはずです。しかし、キャラクターが北へ向かう通路に入って、画面上で右に向かうと、コンパスの位置がかわり、北は右にくることになります。文章で説明するとわかりにくいかもしれませんが、実際にプレイしてみるとすぐにわかります。
AボタンまたはBボタンを押すと、次のようになります。
Aボタン：2倍速度で移動中（走行中）にAボタンを押すと、キャラクターは移動している方向にジャンプします。これは、障害を飛び越えることに使います。
Bボタン：画面内に敵がいるときにBボタンを押すと、キャラクターは次の戦闘状態のどちらかに入ります。キャラクターが画面上の4分の1以上モンスターと離れているときには、射撃戦闘モードに入ります。距離が4分の1以

内のときは、接近戦闘モードに入ります。4分の1以内の距離のときは、コンパスの下に“COMBAT”の表示が出るので、それと分かります。

B. 射撃戦闘

このモードでは2つの戦法がとれます。“かわし”と“射撃戦闘”(弓や魔法のように距離をおいての戦闘)です。これはキャラクターが停止中にAボタンまたはBボタンを押すことで始まります(押し続けないといけません)。

Bボタンを押し続けながら、狙う方向の十字キーを押すと(図2、3参照)、キャラクターはそれにみあった行動をとります。キャラクターの武器は十字キーを押したときに自動的に選ばれます。ただし、飛び道具は前もってメニュー画面で“使う”コマンドを選んでおいてください(魔法もそれぞれのメニューで選んでおいてください)。キャラクターが向いている方向によって飛び道具の方向も決まります。狙った方向の十字キーの方向を押し続けると、飛び道具は弾がなくなるか、敵が接近戦闘範囲に来

〈図2〉
Bボタン
●
キャラクターが右方向を向いている場合
＋
上方向への攻撃
中央方向への攻撃
下方向への攻撃

〈図3〉
Bボタン
●
キャラクターが左方向を向いている場合
＋

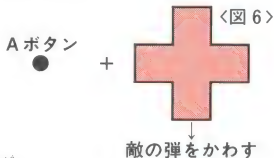
るまで、撃ち続けます（Bボタンだけを2秒以上押すと、中央方向に弾を飛ばします）。

狙いを中央につけると、弾は肩の高さで地面と平行に飛びます。敵を攻撃するにはいちばん普通のやりかたです。上、下、に狙いをつけると、弾は中央よりもすこし上、下に飛びます。

“かわし”は敵の弾をかわす行為で、接近戦闘にも同じ戦法があります。Aボタンと十字キーの下を押すとキャラクターはしゃがんで敵の弾をかわします(図6参照)。

〈図6〉

Aボタン ＋

敵の弾をかわす

キャラクターと敵が画面上の4分の1以内の距離になると、射撃戦闘はキャンセルされて、接近戦闘になります。と同時に、キャラクターの武器は自動的に接近戦闘用の武器にかわります。

C. 接近戦闘

モンスターのような敵とキャラクターが画面上の4分の1の距離以内にいると、コンピュータは自動的に接近戦闘モードに入ります。このモードに入ったことは、コンパスの下に“COMBAT”の表示が出るのでわかります。キャラクターは接近戦闘を行うさいも、Bボタンを押し続けます。接近戦闘モードからぬけるには、戦闘者のいずれかが死ぬか、お互いが画面の4分の1以上離れるか、Bボタンから手を放して移動しなければなりません。

接近戦闘では図4、5にあるように、狙いを十字キーの方向で定めます。そうすれば、キャラクターは自動的に接近戦闘用の武器を使います（Bボタンだけを押すと、中央方向に攻撃します）。接近戦はお互いの動きを考えて、十字キーの方向をこまめに押し替え、狙いをつけなおしたりすることが重要です。

“突く”というのは剣での用語ですが、これは代表しているという意味で、斧や杖などの場合もそれぞれに適した攻撃をとりますから安心してください。

“かわし”は敵の攻撃をかわす行為で、射撃戦闘と同じように使えます。

もし必要なら、戦闘中にメニュー・モードに入って、ゲームを中断することができます。ここで魔法など必要な手段をこうじてから、戦闘を再開できます。また、危ないと思ったら、キャラクターを交替することも、このメイン・メニューで行います。

D. 画面表示

画面表示には２つのモードがあります。

●1. 標準画面

画面の中心には実際にキャラクターたちの探っている場所が映しだされ、右下にはキャラクターのアイコンが２列に表されます。左下はコンパスで、方向と出入口がわかります。各キャラクターのアイコンの左には、ヒット・ポイントが棒グラフで示されます。標準画面でセレクトキーを押すと、メニュー画面に切り替わります。

●2. メニュー画面（メインメニュー、MAIN MENU）

画面の中心には選択肢が並ぶスクロール（巻物）が現れます。選択肢の“ヒーロー／ センタク”は明るくなっていますが、十字キーでこれを移動させて、望んだところでＡボタンを押すことで、さまざまな行為を選びます。選んだ行為によっては、サブ・メニュー画面に入ることもあるでしょう。その選択ができないときは“選択できません”という主旨のメッセージが現れます。

メニュー画面はゲームで休憩がとりたいときなどのポーズ（休止）にも使えます。ぬけるときは、再びセレクトキー

を押せば、標準画面に戻ります。

1、2以外にアニメーション画面もときおりありますが、標準画面に戻りたいときはAボタンを押せば戻れます。

E.メニュー選択とサブ・メニュー画面

●1.ヒーローノ　センタク(ヒーローの選択)―ステイタス画面

“ヒーローノ センタク”を選ぶと、メニュー画面はサブ・メニュー画面に移り、上に標準画面のキャラクターの能力値が示されます。

下の画面は同じですが、この右下の画面に現れるヒーローの並びかたはゲームと関係しているので注意してください。左上に位置するキャラクターが一行の最重要キャラクターと考えられ、標準画面にも現れます。その右隣りのキャラクターが2番目に位置していると考えられ、以下同様にして右下のキャラクターが最後と考えます。魔法は4番目のキャラクター(上の列)までのうち、魔法を使える者にしかかけられません。下の列の4人には魔法はかけられないのです。しかし、一方で標準画面のキャラクターが戦闘でダメージを受けたさい、同時に上の列の4人までがいくぶんダメージを受けたりします。

メニュー画面で“ヒーローノ　センタク”を選ぶと、このキャラクターの列が変更できます。まず赤い枠(点滅)が標準画面のキャラクター(上の列の左)のところに現れます。十字キーを使って、移動させたいと思うキャラクターのところへこの枠を持っていきます。望むキャラクタ

ーのところへきたら、Aボタンを押してください。つぎに、ふたたび赤い枠（点滅）が現れます。こんどはこの枠を、選んだキャラクターを移動させる場所に持っていき、またAボタンを押します。そうすれば、2人のキャラクターは位置を交替します。2人以上位置を交替させたいときには、この手順をくりかえしてください。

特例として、ゴールドムーンが標準画面のキャラクターで、ヒット・ポイントが低くなると、リヴァーウィンドが彼女を守るために、自動的に位置を替わって標準画面に出現します。ゴールドムーンのヒット・ポイントがある程度以上に回復すると、彼女を標準画面のキャラクターにすることが可能となります。

●2.マホウツカイノ マホウ(魔法使いの魔法)—魔法使い／マギウスの杖

以下の呪文リストがサブ・メニューとして示されます。このうち、かっこの中の数字は、その呪文を使うと、レイストリンの使うマギウスの杖から何チャージ分を消費するかを表しています。マギウスの杖はおよそ100チャージ分の呪文をかけられます。スクロール（巻物）やポーション（飲み薬）の使用はチャージを必要としません。ワンド（遺物の項参照）の場合は何チャージ使えるかが決まっています。

<呪文リスト>

チャーム（魅了）：使うたびに1チャージ消費（1）

スリープ（催眠）：1チャージ消費（1）

マジック・ミサイル（魔法の矢）：使うたびに1チャージ消費（1）

ウエッブ（蜘蛛の巣）：敵をしばらくのあいだ蜘蛛の巣に捕えてもがかせる（2）
ディテクト・マジック（魔法感知）：マジック・アイテムの場所がわかる（1）
ディテクト・インヴィジブル（透明感知）：透明の者がいるとわかる（2）
ファイナル・ストライク（最後の爆発）：杖は折れるが、そのさいに爆発して、強烈なダメージを与える。誤って選んだときには、キャンセルできる（残っている全チャージ）
バーニング・ハンズ（炎の手）：使うたびに1チャージ消費（1）

●3.ソウリョノ マホウ（僧侶の魔法）―僧侶／青水晶の杖

これを選択するとサブ・メニューが示されますが、杖を使うキャラクターによって、2種類のサブ・メニューがあります。しかし、ゴールドムーンが死ぬか意識を失っていないかぎりは、杖を使えるのは彼女だけです。ゴールドムーンが死ぬか意識を失っているときだけ、リヴァーウィンド、キャラモン、スタームが杖を使えます。

呪文リストのうち、かっこの中の数字は、その呪文を使うと、僧侶の杖から何チャージ分を消費するかを表しています。この杖は200チャージ分の呪文をかけられます。しかし、エネルギーを使うモンスターに攻撃されたときには、エネルギーを吸収してチャージが増えることがあります。

a.ゴールドムーンが使う場合

キュア・ライト・ウーンズ（軽傷治癒）：キャラクターの

軽い傷を癒す（1）
プロテクション・フロム・イービル（悪からの加護）：邪悪な敵から守る（1）
ファインド・トラップス（罠の探知）：罠の場所を教える（2）
ホールド・パーソン（金縛り）：モンスターをその場に止める（2）
スピリチュアル・ハンマー（心霊の槌）：実体のないウォーハンマーのように働く（2）
プレイヤー（祈り）：上の呪文の効果を若干強める（3）
キュア・クリティカル・ウーンズ（重傷治癒）：軽傷治癒よりも強力なもの（5）
レイズ・デッド（死体蘇生）：死体が損傷していなければ、死んだキャラクターを蘇らせる（5）
デフレクト・ドラゴン・ブレス（竜の息からの防護）：ドラゴンと会ったときに有効（10）

b.リヴァーウィンド、キャラモン、スタームが使う場合

キュア・ライト・ウーンズ（軽傷治癒）：キャラクターの軽い傷を癒す（1）
ファインド・トラップス（罠の探知）：罠の場所を教える（2）
キュア・クリティカル・ウーンズ（重傷治癒）：軽傷治癒よりも強力なもの（5）
デフレクト・ドラゴン・ブレス（竜の息からの防護）：ドラゴンと会ったときに有効（10）

4.ツカウ（使う）

これを選ぶと、まず、どのキャラクターが使うのかきいてきますので（点滅する）、十字キーを動かして選択し、Aボタンを押して決定してください。次に、標準画面のキャラクターの持物（アイテム）が示されます（最初からある装備、武器や鎧は除く）。これにはゲーム中に得たポーション、スクロール、リングなどが該当します。武器が２つ以上ある場合も、それらが表示されます。ここで、使いたいものを十字キーを使って選択し、Aボタンで決定してください。なお、余分な武器はキャラクターには使えませんが、ゲーム終了時の経験点に加算されます。キャラクターの運べる重量に、矢や弾の数は関係します。

●5.トル（取る）

これを選ぶと、まず、どのキャラクターが取るのかきいてきますので（点滅する）、十字キーを動かして選択し、Aボタンを押して決定してください。次に、その場にあるものが、マジック・アイテムや透明なアイテムまで含めて、すべてリストされ、その中から特定したものを取ることができます。１人のキャラクターが持ち運べるアイテム数には限りがあるので、別のキャラクターを“取る”のに指定したり、選んだキャラクターにまず別のアイテムを捨てさせてから取る、といったやりかたが必要なときもあります。捨てたアイテムは、この場所で“取る”を選ぶと、また現れます。

リストに杖が表示されているときは（レイストリンやゴールドムーンが死んだとき）、杖を“取る”のに制限があります。

マギウスの杖：レイストリン以外にはアラインメントのちがいから、誰もこの杖には触れられません。取ろうとすれば、ダメージをこうむります。

青水晶の杖：ゴールドムーン、リヴァーウィンド、キャラモン、スターム以外は、この杖を使おうとすればダメージを負います。また、ゴールドムーンが死ぬか意識不明になっていない限りは、他の3人はこの杖を使うことはできません。

●6.ワタス(渡す)

これを選ぶと、まず、どのキャラクターが渡すのかきいてきますので（点滅する）、十字キーを動かして選択し、Aボタンを押して決定してください。

次に、サブ・メニュー画面に出たこれらのアイテムのうちから、他のキャラクターに渡すものを選んでAボタンを押します。その後、赤い枠（点滅）が表示されますから、それを与えたいキャラクターの上に持っていってから、Aボタンを押します。キャラクターの持てるアイテムに制限はありますから、受けるほうが制限を超えていれば、この行為はできません。そうした場合は、画面はもとのメニューに戻ります。

●7.ステル(捨てる)

これを選ぶと、まず、どのキャラクターが捨てるのかきいてきますので（点滅する）、十字キーを動かして選択し、Aボタンを押して決定してください。次に、どのアイテムを捨てるのかきいてきますので、同様に行ってください。他の行為のときと同じで、これには個人の使う武器や杖

（レイストリンやゴールドムーンのもの）は含まれていません。

●8.スコア

これを選ぶと、まずゲーム中に殺されたモンスターの数が表示され、次に、Aボタンを押すと、それまでの経験点が示されます。数字はそれまでに生き残っているキャラクターの経験点の合計です。殺されたモンスターの数というのは、その時点までの殺されたモンスター・タイプの合計です。

●9.セーブ

これを選ぶと、ゲームをその時点で中断して、後日そこから再開することができます。選んだ後はメッセージの指示に従えば、セーブできます。全部で3人分のゲームデータ（ゲーム1からゲーム3まで）をセーブすることが可能です。まず、どれにセーブするかを選択します。この時、すでにセーブされたデータがはいっているゲームには“OLD”の表示が、はいっていないゲームには“NEW”の表示が出ます。十字キーを使って選択し、Aボタンで決定してください。次に、確認のためのメッセージが出ますので、セーブしても良ければ“YES”（はい）を、良くなければ“NO”（いいえ）を選択してください。

なお、セーブしたあと、ゲームをそのまま再開することもできます。

●10.ロード

これを選ぶと、以前にセーブしたゲームをはじめることができます。現時点で遊んでいるゲームはキャンセルされ、

セーブしておいたゲームに置き換わります。もし、誤ってこのコマンドを選んだとしても、この段階でBボタンを押せば、もとのメイン・メニューに戻れ、現時点のゲームは残っていますから大丈夫です。セーブしたゲームをロードするには、セーブの時と同様の方法で画面のメッセージに従い、ゲーム1からゲーム3の中から、ひとつを選択してください。なお、セーブされていないゲームを選択した場合（“NEW”の場合）ゲームはロードされません。

F.ゲームでの勝利

あなたの一行はゲームで経験点を得ていきます。モンスターを殺すことや宝を得ること、ゲームの最後まで生き延びたことによって、経験点は手に入ります。一行のその時点での経験点は、メニュー画面で“スコア”を選ぶことによって、いつでも見ることができます。詳しい結果（キャラクターごとの経験点など）は、ゲームの最後までいったときに示されます。そこでは、各キャラクターごとの経験点や、一行の経験点が2種類示されます。ひとつは生き残ったキャラクターの経験点合計で、2番目は生きている者も死んだ者も合わせての経験点合計です。これらを比較することによって、ゲームでどのくらい成功したかがわかります。

＊＊＊ゲーム中の略号について＊＊＊

Str.	(ストレンクス)	体力度
Int.	(インテリジェンス)	知識度
Wis.	(ウィズダム)	賢明度
Con.	(コンスティテューション)	耐久度
Dex.	(デクスタリティ)	敏捷度
Cha.	(カリスマ)	魅力度

HP　ヒット・ポイント

Ⅳキャラクター

タニス

By Larry Elmore, from "Dragons of Hope"

エルフである母親の死により孤児となったタンサラス（短い人間風の名前タニスのほうがよく知られています）は、エルフたちの中で育てられました。しかし、タニスは人間との混血（ハーフ・エルフ）で、いつも疎外感を持っていました。じっとしておれない性格から、ついにタニスはクォリネスティを去り、彼にとって唯一疎外者としての共感をともにする友人フリントのいるソレースへと向かったのです。やがて、彼はゴールドムーンとリヴァーウィンド以外の〈仲間〉たちと知り合い、〈まことの癒し〉を知る僧侶を求めて、クリンをさすらう戦士としての経験をつんでいきます。天性のリーダーとして、タニスは長い間〈仲間〉たちと旅し、戦ってきました。当時は、彼らのだれひとりとして知らなかったのですが、こうした集いが「ランスの仲間たち」を作り上げ、いっしょに探索の旅に出るきっかけとなったのです。

初期のクォリネスティ・エルフでの訓練に加え、未開の地を旅してきたことによって、タニスは剣の達人となっています。エルフの剣を持てば、彼に匹敵する剣士は数少ないでしょう。もちろん、敵としては彼をまっさきに狙うべきです。弓の訓練によっても強化されたタニスを阻止するには、よほどの思いきりが必要ですが、躊躇している

とたちまち、彼の剣の届く範囲に入ってあえない最後をとげてしまうからです。

AD & D® 能力値

体力度(ストレングス)	16(ダメージ＋１)
知識度(インテリジェンス)	12
賢明度(ウィズダム)	13
敏捷度(デクスタリティ)	16
耐久度(コンスティテューション)	12
魅力度(カリスマ)	15
アラインメント	ニュートラル・グッド
ヒット・ポイント	35
アーマー・クラス	4

装備

レザー・アーマー	＋２
ロングソード	＋２(ダメージ 1～8/1～12 対巨人)

弓および矢20本(ダメージ 1～6)

キャラモン

By Larry Elmore, from "Dragons of Hope"

レイストリンの双子の兄のキャラモンは弟と完全に反対の性格をしています。小さい頃からキャラモンは虚弱な弟のレイストリンの保護者として、いじめっ子どもから常に弟を救ってきました。戦士としての訓練は若い頃からつんでおり、これは後に〈暗黒の女王〉タキシスに仕えてドラゴン卿となる姉のキティアラに教わったものです。弟が魔術学校に通うときを除いて、キャラモンは常にレイストリンといっしょにソレースに住んでいました。ここでスタームとも出会ったわけですが、父の死後には双子は、タッスルホッフやこのケンダー族を通して、ソレースの古くからの住人フリント・ファイアフォージとも出会います。こうした出会いから生まれた友情が、「ランスの仲間たち」を構成することにつながっていきます。

訓練をつんだ戦士とはいえ、キャラモンはこの段階ではまだ実戦経験豊富とはいえず、新たな友人たち（後にタニスも加わります）と旅をすることで、熟練した戦士に変わっていきます。レイストリンと旅することは、彼にとっていつも新鮮な冒険でした。双子の最大の喜びは、山師のように病人や弱者を犠牲にして金を稼ぐ偽僧侶の悪業を暴くことだったのですが、人々はむしろ双子に恨みをもって襲いかかり、２人はキャラモンの鍛えた武術によってなんとか

危地を脱するということがしばしばでした。そのうち双子にも、人々はたとえ自分のためであっても、愚か者と思われるのはがまんできないのだとわかってきます。フリントとの商いの旅や自分たちの旅を数年続けた後、2人は仲間たちとソレースの酒場で再会します。が、これはゴールドムーンとリヴァーウィンドにも出会う運命の夜になりました。以後の一行の足跡はいわば伝説となっていますが、このゲームではあなたがその結論を出すのです。

AD&D® 能力値

体力度(ストレングス)　18/63(ダメージ＋3)
知識度(インテリジェンス)　12
賢明度(ウィズダム)　10
敏捷度(デクスタリティ)　11
耐久度(コンスティテューション)　17
魅力度(カリスマ)　15
アラインメント　ローフル・グッド
ヒット・ポイント　36
アーマー・クラス　6

装備

リングメイル・アーマー
ロングソード(ダメージ 1～8)
槍(ダメージ 1～6)

レイストリン

By Larry Elmore, from "Dragons of Hope"

　レイストリンは生まれたときには虚弱すぎて、ながくは生きられないだろうと思われていました。しかし、姉キティアラの努力と、双子の兄キャラモンの保護のおかげで少年時代をなんとかくぐりぬけます。５歳の誕生日のちょっと前、彼らは奇術とまやかしをおこなう幻術師のショーを見に連れていってもらいます。キャラモンはしばらく見ていて興味をなくし、どこかに行ってしまいますが、弟のレイストリンは終日それを見続け、夜帰ってから、家族の前でその奇術を正確に再現してみんなをあっと言わせます。

　６歳の誕生日のちょっと後、家族はレイストリンを高名な魔術師のところへと連れていきます。最初はあまりよい印象をもっていなかった魔術師も、レイストリンが彼の書斎で、何年もの研究がなければ読むことが不可能な魔術書をこともなげに読むのをみて、弟子にすることを認めます。しかし、弟子としての研究生活は退屈な上、おもしろくもないもので、そのうち彼は仲間の弟子や教官を馬鹿にしはじめます。この時期にキャラモンの弟への保護感情は強まり、それが弱者には常に深い同情を寄せるものの、人類全体には概して嫌悪感しかみせないレイストリンの考え方に影響を与えています。

　この時期、レイストリンは大道で幻術や奇術を行うこ

とで一家の生活を支えていました。これはしばしば魔術学校の規則に違反したとして衝突が起こりました。そうしたいざこざのひとつが、双子をタッスルホッフやフリントに引きあわせることになります。

レイストリンは“試練”を受け、くぐりぬけたもっとも若い魔術師です。しかし、これで彼は将来の力を確約され、杖を得たものの、(砂時計形の瞳をはじめ) 外見にいちじるしい損傷をきたしました。

AD & D® 能力値

体力度(ストレングス)	10
知識度(インテリジェンス)	17
賢明度(ウィズダム)	14
敏捷度(デクスタリティ)	16
耐久度(コンスティテューション)	10
魅力度(カリスマ)	10
アラインメント	トルー・ニュートラル
ヒット・ポイント	8
アーマー・クラス	5

装備

マギウスの杖(防御+3、命中+2 ダメージ 1～8)
接近戦ではこの杖を武器として使う
射撃戦では呪文を使う

スターム・ブライトブレイド

By Larry Elmore, from "Dragons of Hope"

数少なくなった真のソラムニア騎士の息子であるスタームは、もはや一家の安全が保証できないとして、父により母といっしょに南の地へ送りだされました。父は事態が鎮静化したなら、彼らを呼び戻すつもりだったのですが、そうはなりませんでした。この頃には騎士団はクリンの一般民衆から、つとめを果たせず、〈大変動〉を止められなかったという不当な糾弾を受け、見下されていたのです。

こうしたこともあり、父親の立場とつとめを強く意識したスタームはは、騎士として一生を捧げようと決意しました。訓練はつんだものの、実戦経験のない彼は、この頃キャラモンに出会います。お互いの武術への興味によって、たちまち２人は強い友情で結ばれ、スタームはキャラモンのために、しぶしぶながらもレイストリンともつきあいます。彼は現在にあっては難しいものの、父親と騎士に高い理想を求めています。

レイストリンの師匠の小袋が盗難さわぎにあったとき、スタームが手助けしたことで、タッスルホッフとの最初の出会いが起こり、やがてフリントやタニスともまみえることになります。フリントはスタームとキャラモンに荒野での生存術を教え、これが後に一行の命を何度も救うことになります。その後数年間のフリントとの旅で、彼らはおそ

るべき冒険者のグループとして、クリンでも有数の力を持つまでになります。やがて346年、フリントの引退により、仲間はそれぞれの道に進むことになります。スタームはソラムニアに父の遺品を探しに行くことにしますが、彼らとはとにかく5年がたてば、〈憩いのわが家亭〉で落ち合おうと約束しました。遺品を得たことで、いまやスタームはソラムニアの騎士として恥ずかしくない立場にあります。が、彼がゴールドムーンとリヴァーウィンドを連れてきたことで、5年後の再会は新たな探索の旅の始まりを告げたのでした。

AD & D® 能力値

体力度(ストレンクス)	17(ダメージ ＋1)
知識度(インテリジェンス)	14
賢明度(ウィズダム)	11
敏捷度(デクスタリティ)	12
耐久度(コンスティテューション)	16
魅力度(カリスマ)	12
アラインメント	ローフル・グッド
ヒット・ポイント	29
アーマー・クラス	5

装備

チェインメイル・アーマー

ツーハンデッド・ソード＋3(ダメージ 1～10)

射撃戦はできない

ゴールドムーン

By Larry Elmore, from
"Dragons of Hope"

ケ＝シュ族の族長の娘、ゴールドムーンの未来は、結婚した相手が族長となることで、生まれたときから決まったようなものでした。しかし、誰も知らなかったのですが、神は彼女に違った運命をとらせることにしたのです。最初の兆しは、思いもかけなかったことに、ゴールドムーンが若い適齢期の戦士たちの中からではなく、リヴァーウィンドと恋におちたことから始まります。

リヴァーウィンドがゴールドムーンと結婚できる資格を示すため、探索の旅から帰ってきたときに、事態は大きな変化をみせました。彼の持ち帰った杖にはなんら特別な点はなく、族長はリヴァーウィンドに死刑を言い渡しました。部族の者が彼に石を投げ始めたとき、ゴールドムーンはリヴァーウィンドなしの人生など考えられないと思い、彼の腕に身を投じたのです。突然、杖はまばゆい青の閃光を発し、ふと気づくと２人は無傷のまま、村から何マイルも離れたところにたたずんでいました。部族に拒否されたことと、杖がなにか特殊なものであると知った２人は、ソレースに行き、シーク教徒にその本質がなにか教えてもらおうとしました。しかし、シーク教は確かにソレースで僧侶の役割を果たしていましたが、それは同時に〈暗黒の女王〉タキシスが杖を取り返そうとしているのを間接的に助けて

もいたのです。
　ゴールドムーンとリヴァーウィンドが杖を手放そうというそのとき、彼らは酒場での乱闘に巻き込まれ、「ランスの仲間たち」に救出されます。かくしてザク・ツァロスの廃虚へと向かう「ランスのヒーロー」の物語が幕をあけることになったのです。

AD & D® 能力値

体力度(ストレングス)	12
知識度(インテリジェンス)	12
賢明度(ウィズダム)	16
敏捷度(デクスタリティ)	14
耐久度(コンスティテューション)	12
魅力度(カリスマ)	17
アラインメント	ローフル・グッド
ヒット・ポイント	19
アーマー・クラス	6

装備

レザー・アーマー
青水晶の杖(ダメージ 4〜9、7〜12、10〜15)
この杖で呪文を使う

リヴァーウィンド

By Larry Elmore, from "Dragons of Hope"

文字どおり、部族の部外者である一家に生まれついたリヴァーウィンドは、ケ＝シュ族の社会では最下層に位置づけられていました。一家は族長の神性を拒否し、古の神々を最後まで信じていたのです。腕がたつのでなんとか生活は許してもらえていましたが、もしゴールドムーンとの愛がなければ、彼は孤独な人生を送ることになっていたでしょう。しかし、その愛ゆえに、彼は族長に彼女との結婚の許可を願い出たのです。

族長はリヴァーウィンドが結婚できる資格があるかどうかを調べるために試練を課しました。古の神が存在しているのなら、その証拠を持って帰って来ること。それが部族の民を納得させる強力なマジック・アイテムでなければ、帰って来てはならぬこと。実際には、族長は2度と彼が帰ってくることはあるまいと考えていました。何か月もたち、族長の考えどおりにことが運ぶかにみえましたが、ゴールドムーンは決して諦めず、ついにその願いがかなえられるときがきたのです。

戻ってきたリヴァーウィンドは、出ていったときとはまったく変っていました。体はがっしりとし、体験したことで性格も変っていましたが、どこへいき、なにをしていたのかは思いだすことができません（後になって、「ランスの

仲間たち」が集まり、ザク・ツァロスへ向かったときになって、ようやく彼は、杖を得たのがその廃虚となった都市だったことを思いだします)。彼の手には青水晶の杖が握られていましたが、その力を示すようにと言われても、何も起こりませんでした。族長は嘲笑い、リヴァーウィンドをうそつき呼ばわりして、石打ちの刑を命じました。石が雨あられと注ぐ中、ゴールドムーンが彼のもとに飛び込んだとたん、杖は青い閃光を発し、2人は村を遠く離れた場所へとテレポートされていたのです。

AD & D® 能力値

体力度(ストレンクス)	18/35(ダメージ+3)
知識度(インテリジェンス)	13
賢明度(ウィズダム)	14
敏捷度(デクスタリティ)	16
耐久度(コンスティテューション)	13
魅力度(カリスマ)	13
アラインメント	ローフル・グッド
ヒット・ポイント	34
アーマー・クラス	5

装備

レザー・アーマー&シールド
ロングソード+2(ダメージ 1〜8)
弓および矢20本(ダメージ 1〜6)

タッスルホッフ・バーフット

By Larry Elmore, from "Dragons of Hope"

大半の人々はケンダー族を理解していませんし、理解したいとも思っていません。こうした理由はケンダー族の基本的な性質にあります。恐れをしらず、信じられないほど好奇心が強く、いらいらするほど動き回り、独立心が旺盛で、留められていないものがあれば、なんでも手に入れてしまうのです（彼らがねじ回しを持っていなかった場合のことですが……）。ケンダー族を見た人の通常の反応は、扉に鍵をかけ、ポケットの中を確認することでしょう。こうした気持ちはよくわかりますが、彼らは自分たちを泥棒とは思っていないと弁護しておかなければ片落ちです。彼らは利益のために盗むのではなく、おさえられない好奇心からそうするのです。"行為の最中"に捕まったとしても、彼らは驚いた顔をして抗議しまくるでしょう。"落ちてたんだよ""ぼくのポケットの中にすべりこんだんだ""いらないのかと思った""盗まれないように、ちゃんと見ておいてあげようとしただけだよ"。彼らにとっては"ちょっと借りただけ"で、泥棒呼ばわりはひどい侮辱なのです。

大きさはともかく、ケンダー族は服に結びつけた多くの小袋や物入れと、彼らのお気に入りの武器フーパックで、すぐにそれと見分けがつきます。フーパックは彼らにだけ使え、杖（下部を鉄で補強）とスリングの両方に使える強

力さを秘めた武器なのです。タッスルホッフはフリントと、ケンダー族にはおなじみの出会いをしました。フリントの店から歩み去るとき、腕輪を盗んだと非難され、"びっくりした"というのがなれそめです。タニスが駆けつけてその場をおさめ、まもなく彼らは仲のよい友になりました。タッスルはまた、その後キャラモン、レイストリン、スタームとの出会いの中心的な役割を果しました。

AD & D® 能力値

体力度(ストレンクス)	13
知識度(インテリジェンス)	9
賢明度(ウィズダム)	12
敏捷度(デクスタリティ)	16
耐久度(コンスティテューション)	14
魅力度(カリスマ)	11
アラインメント	トルー・ニュートラル
ヒット・ポイント	15
アーマー・クラス	6

装備

レザー・アーマー

フーパック+2(ダメージ 3〜8)

スリング+1と弾20発(ダメージ 2〜7)

フリント・ファイアフォージ

By Larry Elmore, from "Dragons of Hope"

丘ドワーフの生まれで、貧困の中で育ったフリントは、生計を立てられるようになると、すぐに家を出ました。年がたつにつれてその金属加工の腕前が知られるようになり、いくばくかの富を蓄えた彼は、ソレースに家を買い、そこを活動の拠点にしました。

フリントの腕の評判が高まるにつれ、遠くまで旅をする機会も増えます。やがて、その作品の見本がクォリネスティ・エルフの指導者の注意までひいて、彼はエルフの王国を訪れたばかりか、招待客になるといったドワーフにしてはきわめてまれな名誉に浴します。フリントは滞在している間いつでも、子供たちに喜ばれる巧妙な仕掛けのおもちゃを作りました。ここで、フリントとタニスははじめて出会い、以後何年にもわたる強い友情のきずなが生まれます。というのも、フリントには孤独な影があり、一方、タニスはその半分人間の血ゆえに、いつも疎外感を感じていたからです。タニスがついにクォリネスティを去ったとき、行先は自然と旧友フリントのいるソレースとなったのです。タニスはたちまちフリントの仕事でも有能であるとわかり、商売仲間となったのでした。

ある日、タニスが酒場で朝食をとっていると、タッスルがフリントの店にやってきて、やがて「ランスの仲間たち」

が作られていく最初の出会い（騒動）を起こしました。これが、結局はゴールドムーンとリヴァーウィンドをシーク教徒から救うあの事件へとつながっていくのです。しかし、ゴールドムーンらと会うまでに、〈暗黒の女王〉タキシスは徐々にその悪の手をクリンに伸ばし、世界は危うくなっていきます。フリントはもはや旅にあきて引退し、仲間たちは5年後に再会することを約束して、それぞれの道を進んでいきました。彼らが再会して、ゴールドムーンとリヴァーウィンドを救ったあの運命の夜こそ、あなたがこれから行う探索の冒険の先ぶれだったのです。

AD & D® 能力値

体力度(ストレンクス)	16(ダメージ ＋1)
知識度(インテリジェンス)	7
賢明度(ウィズダム)	12
敏捷度(デクスタリティ)	10
耐久度(コンスティテューション)	18
魅力度(カリスマ)	13
アラインメント	ニュートラル・グッド
ヒット・ポイント	42
アーマー・クラス	6

装備

スタッデッド・レザー・アーマー＆シールド
バトルアックス＋2(ダメージ 1～8)
スローイング・アックス(ダメージ 1～6)

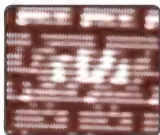
Ⅴ モンスター

ザク・ツァロスの廃虚への旅の間、あなたはどうもうな動物からタキシスに仕える邪悪な知性ある生物まで、さまざまなものに出会います。これらに対処する最良の方法はあまり関わらないことですが、いちばん起こりやすいのは、やはり敵意ある対立－戦闘でしょう。理由は、あなたが、“敵”であることと、彼らの食料に見えるからです。対立する敵は、ここではすべて“モンスター”としてくくってあります。

なにかと出会ったら、接近戦闘を待つよりも、射撃戦闘で身を守ったほうが安全なことを覚えておいてください。接近戦闘よりも、射撃戦闘のほうが逃げやすいのは当然です。

人間：出会った人間が自由に動き回っていたら、それはドラゴン卿に雇われている者たちです。通常の装備はレザーをはじめとするアーマー（鎧）に、ソード（剣）です。彼らはすべて経験をつんだ兵士ですから、必死に向かってくるでしょう。この廃虚で下級衛兵をつとめている傭兵たちです。

バアズ・ドラコニアン：このドラコニアンは小型で、いちばん数の多いものです。軍団を一般に構成するものたちで、階層としては底辺に位置します。また、大きなフードのついたローブを着ると正体を

隠せるので、しばしばスパイとしても使われます。しかし、ここでは本来の姿をしているので問題はありません。彼らは人間の肉が料理にだされると喜ぶ性質なので、出会うと接近戦闘を挑んできます。一部はアーマーを着て、ソードを常に持っています。死ぬと体は石と化し、ついでほこりとなります。

巨大クモ：名の示す通り、このモンスターは巨体で一行の障害となります。知性はありませんが、巨大クモは"動いているなら、食い物にちがいない"という信念を持っているのでやっかいです。手ごわい敵で、殺すには多量のダメージを与えねばなりません。噛みつき攻撃をしてきます。

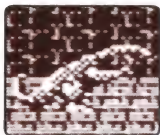
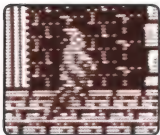
トロール：この大型で、すりよってくる人間タイプの生物は、さして知性は高くなく、他の生物と同様に、人間を好物にしています。敵としては非常に手ごわく、傷つけにくい上、傷が自然と治癒していく性質をしています。炎による攻撃はかなり効果があります。強力な顎と爪による攻撃をおこない、成功するとかなりのダメージを与えます。

亡霊：ザク・ツァロスでの探索や誓いの旅を果すことなく死んだ、人間やデミヒューマン（エルフ、ドワーフ、ケンダーなど）の亡霊です。彼らは生きていたときのように、この場に留まっています。

日常生活が妨害されない限り、襲ってはきませんが、その日常生活がすべてを死者の世界に引きずり込む場合など、避けるのはとても困難です。また、一行の存在自体が妨害になることもあり、こうしたときは迷わず攻撃してきます。
亡霊は死んだときとまったくかわらない姿をしています(ただ、透明度はそれぞれによって異なりますが)。姿ごしに、壁が見えたりするときは亡霊と思ってまちがいありません。死んだときと同じ武装(通常はソード)をしていて、知性があるので侮りがたい敵です。

ボザク・ドラコニアン：このドラコニアンは少し大きく、小型のバアズよりも数においては劣っています。彼らはドラゴン卿に仕える魔法使いでもあり、高い知性を持っているので、いったん戦闘になるとかなりの強敵です。ドラコニアン一般の嗜好を持っていて、人間が好物の上、一行をタキシスに歯向かう敵としてとらえています。ですから、必死に戦います。アーマーは身に着けていませんが、バアズたちよりも傷つけにくいでしょう。マジック・ミサイルのような魔法の攻撃をかけてきます。死ぬと、肉体はひからびて骨のようにもろく崩れ去りますが、そのさい爆発して近くにいる者にダメージを与えます。

アガー(どぶドワーフ)：ドワーフの最下層として、アガーは他のドワーフには類縁関係を拒否され、人間にはおかしな厄介者とみなされています。彼らのいちばん強い本能は生存であり、このためには

臆病も美徳とみなされ、すぐれた存在の前ではいくらでも卑屈になります。遠い過去にドワーフとノームの混血として生まれたものの、親のもっていたすぐれた素質をすべて失い、できるのは生き延びることだけなのです。〈大変動〉は彼らを解放し、ザク・ツァロスを始め、いくつもの廃虚となった都市に住みつけるようになりました。どぶドワーフはキャラクターの死体が蘇ることのない場合には、それを持ち去ります。

幼生ブラック・ドラゴン：別名ベビー・ブラック・ドラゴンです。しかし、名前にだまされて可愛がろうとし、片手をなくさないように。近づくと、彼らはアシッド（酸）を吐きます。他の幼生ドラゴンの例にもれず、ダメージをそれほど苦にすることもなく、また生まれたばかりのくせに、ときどき人間の肉を食べることもあるという、たちの悪い殺人者です。若いので魔法を使えませんが、アシッドのひと吐きだけでもかなりのダメージを与えます。

レイス（死霊）：われわれの世界に留まるように決められた（あるいは、罰せられた）邪悪な存在の霊です。このアンデッド（死にぞこない）はザク・ツァロスで会う敵の中でも、いちばん強力な部類に入るでしょう。武器も必要とせず、触れるだけで外傷ばかりか、相手の生命力までも奪えるのです。あなたの生命力を奪いに滑りくる黒い影は、レイスの邪悪さそのものを表

しているといえそうです。

キサンス：〈ミシャカルの円盤〉の守護者であるキサンスこそ、レイスを上回る唯一の強敵でしょう。古代からの巨大なブラック・ドラゴンです。戦術の面でも狡知にたけている上、アシッドのブレス（酸を吐く）は強烈です。この存在こそ、あなたがザク・ツァロスの廃墟で使命を果す最後の障害なのです。

モンスターへの作戦：廃墟の都市の下層にはより危険なモンスターが巣くっていますから、下へ降りて行けば行くほど、より危険は増します。あなたはこれらさまざまなモンスターへの対処方法を学ばねばなりません。モンスターと出会って、とてもかなわないと思ったときや、その前の戦いでひどい傷を負っていたときなど、逃げるのはなんら恥ではありません。戦略的後退（命からがらの脱出）によって、戦闘での傷の手当をし、新たな敵にもっといい状態で向かうべきなのは当然です。気をつけないといけないのは、深く潜れば潜るほど、一行の存在がモンスターの注意をひきつけはじめることです。逃げ回って遅れることは、敵に優位を築かせます。もちろん、ひどい傷で戦闘をはじめることは、他に方法のないかぎり、賢いとはいえません。何度もモンスターと戦わねばなりませんが、真の目的は古の神―クリンの真の神―への尊敬を取り戻す〈ミシャカルの円盤〉であることを忘れないように。成功するまでに何度も失敗があるでしょうが、この冒険はくりかえす価値があります。成功へ

の道は一つではありませんし、ゲームはそのたびにちがったものになるはずです。もちろん、いったんセーブした場合、再開してもこれまで探索したところは変わりません。

Ⅵ 遺物 アイテム類

〈大変動〉が起こったとき、都市の住民はパニックに襲われて逃げだしました。われ先に逃げたため、いろいろなものが廃虚には残されています。続く何世紀かに、目につくものは略奪されましたが、まだ多くが略奪者や廃虚に後に住むようになった者の目を逃れて、そこかしこに、置かれ、落ちています。もちろん、こうしたマジック・アイテム類を見つけだすのは〈魔法感知〉のような呪文を使えば可能ですが、こうした魔法もエネルギーを消費するので、無駄使いしないように注意することが必要です。それに、〈魔法感知〉の呪文は、魔法を感知するモンスターをひきつけることもお忘れなく。また、アイテム探しに時間をかけると、会いたくないようなモンスターが出てくるおそれもあります。バランスを考えて行うことです。

スクロール(巻物)：これには前もって準備された呪文が載っており、レイストリンはいつでもかけることができます。スクロールを拾うのは誰でもできますが、使えるのはレイストリンだけです。“使う”を選んで、サブメニュー画面から必要なスクロールを選んでください。そうすれば、射撃戦闘でレイストリンが最初に使うのはその呪文になります。

ソード(剣)：キャラクターは廃虚で拾ったソードを使うこ

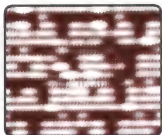
とはできませんが、経験点を得られるので、ゲームの終わりの状態を良くする助けにはなります。得た武器はキャラクターにとってはなじみがなく、通常のダメージ・ボーナスなどが得られないことからこのようになっています。

他の武器・弾：キャラクターが拾って使える武器は、矢とスリングに使う弾の入った小袋だけです。射撃戦闘ではこれらを大量に使うので、見つけたら拾っておくべきでしょう。できれば射撃戦闘では、連続射撃よりも単発で使ったほうが弾の消費面で効率的です。弾は鉛でできていて、熟練したスリングの射ち手が使うと、そこそこのダメージを与えます。

弓や短剣といったアイテムも落ちていますが、これらの扱いはソードといっしょです。

ポーション（飲み薬）：廃虚ではさまざまなポーションが見つかりますが、たいていは魔法で隠されています。〈大変動〉のさい、多くの人には隠し場所からこれらを取り出して逃げる時間はありませんでした。同じものは少なく、いろんな助けになります。ポーションの効き目を知るには飲んでみるしかありません。色はさまざまですが、同じタイプは同じ色です。試してみて、効果がわかったら、同じ色のものは今後同じ効果があると考えるべきです。

ポーションを取ることは誰でもできますが、それを使いたいキャラクターは"渡す"でもらい受けなければなりません。そして、"使う"を選んで、サブメニュー画面でポーションを指定してください。ポーションは飲んだキャラクターに効果を及ぼします。何の変化もなかったら、ポーションがそのキャラクターに合わなかったか、効かない場所

にいたと考えます。
ヒーリング・ポーションは傷を癒してくれます。ポーションによって、強さが異なり、効果も違います。受けたダメージを回復するもので、もともとのヒット・ポイントを超えてまで回復はしません。だれにでも飲めます。
ストレンクス／インバルネラビリティ・ポーションには効果時間があって(ものによって異なる)、タニス、リヴァーウィンド、キャラモン、スターム、フリントにしか効きません。危険な状態にあるときには、非常に役にたつポーションです。
ストレンクス・ポーションはキャラクターが敵に打撃を与えたとき、その威力を増してくれます。余分のダメージはポーションごとに異なっています。
インバルネラビリティ・ポーションは魔法ではない攻撃に対して、無傷の抵抗力をつけます。また、魔法の攻撃を当たりにくくしたり、当たってもダメージを弱めたりします。ポーションとして最低限効く時間はストレンクス・ポーションと同じですが、だいたいにおいて、効果時間が長いものが多いようです。
あなたが幸運なら、短い時間、もしくは、こちらが攻撃するまでモンスターを支配下におくポーションも見つかります。残念なことに、このポーションは飲んでみても、該当するモンスターが現れるまで、その効果がわかりません。しかし、いったんこのポーションの効き目がわかったら、あなたはそのモンスターのところに無防備のまま歩いていって、先に打撃を与えることができるのです。

リング(指輪)：どのキャラクターにも使えるマジック・リングがいくつかでてきます。“使う”を選んで、サブメニュー画面でリングを指定して下さい。そうすれば、リングを着けたことになり、だれかに渡すか、捨てるか、キャラクターが死なないかぎり、効果を発揮します。いろんな効果がありますが、好まれるのはモンスターの攻撃が当たりにくくなるものでしょう。いくつかは他よりも効果が強く、一度着ければずっと効果は続きます。ただし、“取る”だけではだめで“使う”を選ばないと、小袋やポケットに入れて持ち歩いているのと同じことになります。

ワンド(短い杖)：レイストリンにしか使えません。ワンドは攻撃の呪文をとばす装置です。それぞれには固有のチャージ数があり、使いきると壊れてちりになります。幸運にもこれを見つけたなら、レイストリンの持ち物にして、“使う”を選んでサブメニュー画面で指定してください。そうすると、射撃戦闘でチャージ数を使いきるか、別の選択をするまで効果を発揮します。

その他：他にも宝石をはじめとする宝やいろいろなアイテムがありますが、これらは無防備に置いてあるわけではありません。モンスターが監視しているか、それらを探そうとする行為が他のモンスタ

ーをひきつけたりします。また、罠もありますーいくつかのアイテムや場所には罠が仕掛けてあって、それが発動することもあります。罠の雰囲気ーあまりにも明白であったり、魅力的な財宝ーを感じとってください。遠くからでも発動するものもあれば、一部のキャラクター（や魔法）によって発見されるものもあります。「ヒーロー・オブ・ランス」の世界を経験することによって、これらいろいろなことがわかります。

文字どおり、幸運を……。

AD&D®ワールド いま ここに集合!!

ゲーム ブック

小　説

剣と魔法と竜(ドラゴン)が住む異界(いかい)の館(やかた)へようこそ!

ドラゴンノベルズ（文庫判）

ファンタジーRPG小説

- ドラゴンランス戦記（全6巻）
- ドラゴンランス伝説（全6巻）
- ドラゴンランス英雄伝（全6巻）

フォーゴトンレルムシリーズ

- ムーンシェイ・サーガ（全6巻）
- プール・オブ・レイディアンス ——廃墟の王——
- アイスウインド・サーガ（全6巻）

11月下旬より堂々開始!!

アート集（A4変型）

- D&D®ファンタジー・アート
- ドラゴンランス・ファインアート

単行本・愛蔵版（A5判）

ドラゴンランス戦記 Ⅰ.Ⅱ.Ⅲ

カセットブック

- ドラゴンランス戦記① ——廃都の黒竜——

いよいよ豪華キャストで
⑩月下旬スタート!

隔月刊予定

AD&D®ゲームブック

〒102 東京都千代田区富士見1-12-14 **富士見書房** ☎03(3261)5375(代) 振替東京7-86044

君はもう
冒険の旅に出たか！
ロールプレイングはここから始まった。
DUNGEONS & DRAGONS
総てのRPGの
原形D&D®！
ベーシック
ルールセット
●ベーシックルール
1~3レベル
●エキスパートルール
4~14レベル
●コンパニオンルール
¥4,800
（税別）
（ダイスセット付）